

RENDEZ VOUS con HALLEY

Adventure Grafica in 4 parti per CBM 64 e 128

LA GRANDE SFIDA
INIZIA!

IL SEPOLCRO
SEGRETO

IL BUDDA
DI PIETRA

IL MISTERO
SVELATO

TRAPPOLE
INSIDIOSE

PIÙ DI 40 SCHERMATE GRAFICHE!
OLTRE 60 LOCAZIONI!

UN'AVVENTURA UNICA NEL SUO GENERE!

Editions Fermont s.r.l. - Milano - DISTRIBUZIONE: Messaggerie Periodici - Via G. Carcano, 32 - 20141 Milano
Supplemento al n. 2 di Dream - Pubblicazione registrata presso il Tribunale n. 401 del 31.8.85 di Milano

L. 10.000
APRILE '86

RENDEZ VOUS CON HALLEY

RENDEZ - VOUS CON HALLEY

(C) by Arscorn 1986

DIRETTORE RESPONSABILE

Amilcare Medici

REDAZIONE

Via Cialdini 11 - Milano

Telefono 02/6453775

STAMPA

AGEL s.r.l. - Viale dei Kennedy, 92
Rescaldina (Mi)

DISTRIBUZIONE

MePe - Via G. Carcano 32 - Milano

SOGGETTO E PROGRAMMAZIONE DI ROBERTO TABACCO

GRAFICA ADVENTURES E MANUALE DI HANS PIJ

DISEGNI MANUALE E COPERTINA DI

STEFANIA STRAGIOTTI

Ha collaborato: FABIO MAGINI

UNA PRODUZIONE ARSCORN sdf

Via G.B. D'Albertis 25/22

16123 Genova - Tel.: 010/50.47.52

"Rendez-Vous con Halley" è edito in esclusiva dalla Fermont Srl. su licenza della Arscorn sdf

La storia, i personaggi, il titolo, i disegni sia per computer che per il manuale e il software sono di esclusiva proprietà della Arscorn sdf.

(c) 1986 by Arscorn sdf

(c) 1986 by Fermont Srl

RENDEZ VOUS CON HALLEY

PREMESSA

Benvenuto!

Stai per avere una nuova ed eccitante esperienza giocando questa Adventure grafica, che ti porterà in una vicenda misteriosa e piena di sorprese.

Le Adventure sono divise in 4 grandi parti e tu dovrai risolverle tutte per arrivare alla soluzione finale.

Se tu hai già esperienza di questo tipo di gioco ti renderai subito conto della differenza di questa Adventure da altre da te giocate in passato, se, invece è la prima volta che affronti il mondo delle Adventure, scoprirai un genere assolutamente nuovo ed avvincente.

Prima di giocare ogni parte è bene leggere le relative premesse, affinché tu possa orientarti più facilmente nella storia.

Non giocare senza aver prima letto le note, perderesti del tempo inutilmente.

L'Adventure che viene anche chiamata Gioco Interattivo è una storia nella quale tu diventi il protagonista principale. La tua immaginazione e logica determina e fa proseguire la vicenda guidando il protagonista principale.

"Rendez-Vous con Halley" in particolare è costruito in maniera diversa e nuova rispetto alle precedenti Adventure.—

La tecnica è più sofisticata e soprattutto più romanzesca. Per cui avrai l'impressione di scorrere un meraviglioso libro di avventure o un film.

Comportati nella maniera più semplice e logica, come se realmente tu vivessi l'azione, non cercare soluzioni astruse, ma usa invece un po' di buon senso e logica, non ti sarà assolutamente difficile districare l'intrigo che è alla base del gioco.

NON AVERE FRETTA E NON TI PERDERE D'ANIMO...

Buon divertimento!

ISTRUZIONI DI GIOCO

I comandi che seguono sono comuni a tutti e quattro i giochi che compongono e sviluppano la storia, per altro affascinante di *Rendez-Vous con Halley*.

Per muoverti da un posto all'altro sarà sufficiente digitare le lettere iniziali dei quattro punti cardinali. Se, ad esempio, vuoi andare a nord sarà sufficiente che tu digiti solo la lettera *-n-*. Lo stesso procedimento vale per le altre tre direzioni. *1=sud. o=ovest. e=est.*

In certi casi però, questi semplici comandi di direzione, non sono sufficienti perché la situazione di gioco nella quale ti trovi attende da te una risposta più precisa e più particolare. Un esempio di risposta può essere *- entro stanza -*, oppure inserendo l'articolo *- entro nella stanza -*. Questo comando ti farà accedere immediatamente all'interno della stanza.

Questo tipo di risposta prende il nome di risposta articolata.

Quindi, come già visto e cambiando esempio sei in grado di dire sia *- apro la porta -* che *- apro porta -*.

In certi casi il gioco accetta anche l'uso dei sinonimi, sia per quello che riguarda i verbi che i sostantivi. Ad esempio il gioco accetterà entrambi i comandi: *- apro la porta -* oppure *- spingo la porta -*.

Se è tua intenzione rendere il gioco più veloce puoi, in linea generale, usare anche solo due parole, anziché tutta la frase articolata. Sta a te scegliere.

Qualunque sia la tua scelta, la disposizione legale della tua risposta deve seguire sempre questa regola: *- Verbo + Articolo o Preposizione + Sostantivo -* oppure più semplicemente *- Verbo + Sostantivo*. Esempio: *- sparo con la pistola -* oppure *- sparo pistola -*.

Sono anche a tua disposizione tutta una serie di comandi comuni, ripetibili durante lo svolgimento del gioco.

Esistono due verbi comuni di gioco. Essi sono: *- Prendere - e Esaminare -*

Ricordati sempre di usare il verbo alla prima persona singolare (a meno che non si tratti di un ordine impartito ad altre persone). Ad esempio: *- prendo il libro -* oppure *- prendo libro -*.

Altri comandi comuni sono:

Se digiti la lettera *-i-* puoi accedere all'inventario. Cioè vedere quali sono gli oggetti che tu hai raccolto nel corso dell'avventura.

Se digiti la lettera *-g-* rivedrai la schermata grafica e potrai rileggere le informazioni base che l'accompagnano.

Se digiti la lettera *-f-* esci dal gioco.

Se digiti *B* ricominci a giocare.

Ogni singolo gioco è in grado di riconoscere tutta una serie di verbi speciali che dovranno essere man mano individuati ed usati per poter proseguire nel gioco.

Il gioco si presenta con una schermata grafica interamente a colori, situata nella parte alta dello schermo. Talvolta nella schermata grafica sono contenuti o nascosti uno o più elementi utili alla risoluzione della situazione in cui ti trovi.

Sotto la schermata grafica, nella parte bassa dello schermo, appaiono delle informazioni scritte. Leggile con attenzione perché il testo, il più delle volte comprende, anche se non in modo evidente, una indicazione od un aiuto che ti permetteranno di proseguire evitando errori che alle volte ti possono essere fatali.

Se nell'ultima riga in basso, sotto le informazioni di gioco, trovi un *-** lampeggiante, significa che il gioco aspetta da te una risposta (o un comando) per poter proseguire. Tu dovrai semplicemente digitare con la tastiera la frase che ritieni più giusta e logica per poter proseguire nel gioco. Dopodiché premi il tasto *- Return -*. Il computer ti risponderà.

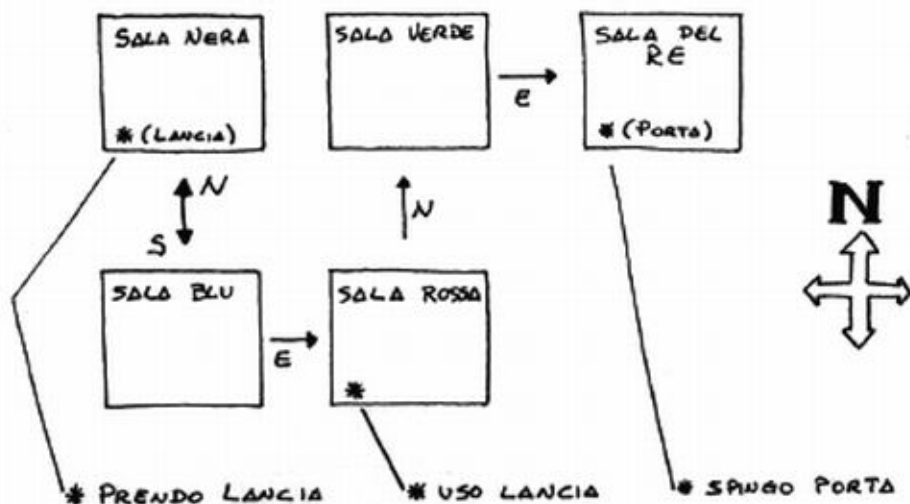
Se la risposta che hai scritto era quella esatta il gioco proseguirà e una nuova serie di problemi dovranno da te essere risolti.

Disegna la mappa di gioco. È molto importante disegnare una mappa a blocchi man mano che si va avanti col gioco, questo per non perdersi e per non girare a vuoto e trovarsi sempre nello stesso posto.

Osserva la semplice mappa che abbiamo disegnato noi e fallo anche tu, annotando anche gli oggetti che trovi, che prendi che usi etc.

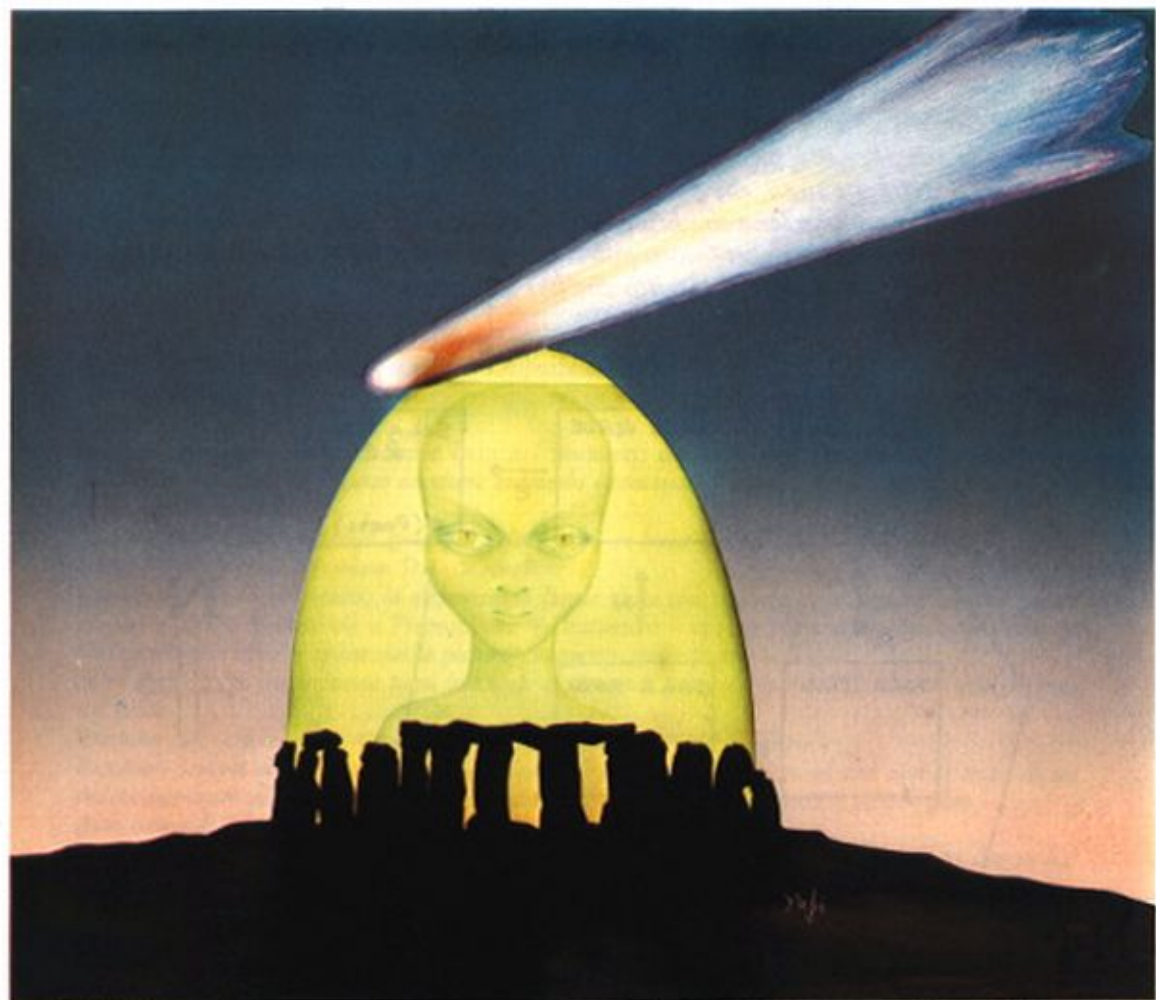
Sono le note di esplorazione che bisogna tenere con se.

Se ti capiterà di andare Fuori Gioco potrai iniziare a giocare velocemente ripercorrendo in pochi minuti tutto il tragitto che hai già fatto.



Esempio di svolgimento di gioco:

- Una immensa grotta è davanti a te-R: entro nella grotta
- Sei entrato nella grotta. È avvolta nel più profondo buio...-R: cerco lampada
- Non conosco questa frase R: esamino grotta
- Non conosco la parola grotta R: esamino l'interno
- Una scala di pietra scende verso il basso.-R: scendo scale
- Non conosco la parola scale R: scendo scala
- Ok! Stai scendendo la scala... Davanti a te una statua-R: vedo la statua
- Non conosco il verbo vedo R: prendo la statua
- Ok! Hai raccolto la statua. R: i (Inventario)
- Con te hai: statua R: n
- Non puoi andare a n R: esaminiamo statua
- È una preziosa statua di marmo bianco R: rompo
- Dimentichi di usare il sostantivo-R: statua
- Devi usare anche un verbo-



Ecco altre utili informazioni di gioco.

Ti consigliamo di usare spesso il comando di salvataggio posizion (r).

Se dovessi commettere qualche errore e finire Fuori Gioco basterà che tu richiami la posizione per tornare al punto da cui sei uscito.

Per registrare e salvare la posizione basterà che tu digiti la lettera R.

Usciranno 2 opzioni, potrai salvare la posizione sia su disco che su nastro.

Segui le indicazioni che ti vengono date.

Naturalmente se vuoi registrare su disco (operazione più veloce) scegli l'opzione D dopo aver inserito un disco formattato.

Il programma eseguirà velocemente l'operazione.

Quando vorrai richiamare la tua posizione basterà che digiti la lettera L (Load).

Scegliere l'opzione Disco o Nastro (a seconda di dove tu hai registrato la posizione) quindi il programma andrà a prendere la posizione ed in pochi secondi ti ritroverai nel luogo salvato in precedenza.

ATTENZIONE:

—USA LA POSIZIONE SALVATA SOLO NEL GIOCO IN CUI L'HAI SALVATA.—

Se salvi una posizione del gioco n. 1 devi richiamarla nel gioco n. 1 e non in altri giochi.

Ti consigliamo inoltre se usi il nastro di usare il nastro sempre all'inizio.

Puoi naturalmente registrare più momenti diversi di gioco, ma lo devi fare in dischi e nastri diversi. Se usi lo stesso disco o nastro la posizione precedente viene cancellata e sostituita dalla nuova.

INTERPRETAZIONE DELLE RISPOSTE:

Il gioco ti darà diverse risposte se non trovi la chiave giusta per proseguire.

Ecco le principali:

NON CONOSCO QUESTA FRASE — vuol dire che le parole da te usate non esistono nel vocabolario di gioco.

NON CONOSCO IL VERBO (tuo verbo) — vuol dire che hai usato un verbo che non esiste nel vocabolario.

NON CONOSCO LA PAROLA (tua parola) — vuol dire che il sostantivo o il verbo messo da te è sconosciuto al vocabolario di gioco.

DEVI USARE ANCHE IL VERBO — vuol dire che in quel caso devi usare più di una parola, minimo due parole. Il sostantivo da te messo esiste nel vocabolario.

DIMENTICHI DI USARE IL SOSTANTIVO — vuol dire che devi usare due parole e che il verbo usato esiste nel vocabolario.

Se appare la scritta NON CAPISCO LA FRASE (tua frase) o qualsiasi altra risposta significa che pur avendo usato parole contenute nel vocabolario di gioco non è il momento giusto di usarle, devi cambiare frase.

ATTENZIONE: Nel caso apparisse solo l'asterisco (*) lampeggiante senza altra scritta informativa digita la lettera G ed apparirà la scritta informativa.

Tutte le lettere devono essere digitate minuscole tranne in casi particolari come ad esempio nomi propri o geografici. In questo caso le iniziali vanno scritte maiuscole.

Nella quarta parte del gioco ti si chiede di rispondere a tre domande prima di poter giocare.

Dai le risposte in ordine di domanda.

Poi prima della risposta scrivi uno per la prima risposta due per la seconda e tre per la terza.

Se avrai risposto correttamente inizierai l'ultima parte del gioco.

ULTIMO AVVISO:

In alcuni casi devi dare una risposta completa ad esempio: (l'esempio riportato non ha riferimento col gioco) = è la porta a destra.

Oppure è Marilyn Monroe.

Segui il discorso delle note informative e rispondi sempre come se l'azione fosse reale. Cerca di immedesimarti nella situazione che ti viene presentata. Non troverai alcuna difficoltà.

RENDEZ



PARTE PRIMA

"IL SEPOLCRO SEGRETO"

L'avventura ha inizio.

La tua tranquillità è interrotta dall'arrivo di una lettera dall'Iraq.

È una lettera del Professore Berkey, noto archeologo di fama mondiale che si trova in quella Regione per una serie di scavi e studi molto importanti.

La lettera fa sobbalzare letteralmente dalla sua comoda poltrona il nostro eroe. -Forse il vecchio ha ragione!- esclama.

Poi si dirige verso la sua scrivania piena di carte scomposte e frugando eccitato trova ciò che cerca.

-Eccole qui...- dice -le note sulla Dea Lillith...-

Da una rapida scorsa alle note raccolte e legge.

-Misteriosi e sanguinari culti erano legati alla Dea Lillith. La dea della Morte e della Violenza. Si dice che una setta sia sopravvissuta nel corso dei secoli per alimentare questo culto

Caro amico,
Spero che la mia lettera
ne tu sai da parecchi anni
del Sepolcro della Dea
Credo di essere arrivato
Ho bisogno ora dei tuoi
sforzi con i tuoi, per
Ti pongo di base le
terno ne per raggiungere
Now posso spiegarti
amico che sono arrivato
un portante... Ho bisogno

Z VOUS M LLEY



Scari di Inaqua

ti qui ugo quadi to - Co -
mi sono alle r'cerce
Lilith - Ti ualeu eute
ad un buon peruto -
aiuto, di uine i uiei
no seguire le uie stione -
a tue comode albi -
erui qui ad Inaqua -
pu l'etno, uas ti
di vato ad un sueto
GNO DI TS!!!

Hattendo Berkey

in atteso del Grande Avvento.-

Le note proseguono:

-Il Grande Avvento che porterà sulla Terra il nuovo Messia, colui che rivoluzionerà tutti i pensieri, che penetrerà nei cuori e nelle menti della gente con estrema facilità. Questo evento è atteso fin dalla notte dei tempi.-

Le note poi concludono:

-Ed essi cercano il piccolo simulacro della Dea, simulacro che darà loro la possibilità di mettersi in contatto con il Grande Avvento...-

-Non c'è tempo da perdere, se Berkey ha scoperto veramente il sepolcro allora siamo vicinissimi alla soluzione dell'enigma di Lillith... e se Berkey è a due passi dalla soluzione anche la famigerata Setta lo è ...debbo partire...!-

Senza perdere un solo momento il nostro protagonista parte e raggiunge in volo l'Iraq, pronto ad iniziare un'avventura ai limiti con il reale che lo coinvolgerà totalmente senza lasciargli un attimo di respiro!

Guidalo...ora tutto dipende da te!-



PARTE SECONDA

“IL BUDDA DI PIETRA”

L'aereo vola veloce sorvolando tutto il territorio Iracheno per proseguire il viaggio fino al lontano e misterioso Nepal. Dal torrido caldo al più terribile freddo.

L'80aereo finalmente giunge sopra la zona quando improvvisamente accade l'imprevisto.

Devi far presto, la situazione richiede rapidità di movimento. Non c'è un attimo da perdere...

Quando troverai il modo giusto di toglierti dal pericolo potrai finalmente toccare il suolo Nepalese e proseguire la tua avventura.

Attento perché bande armate di rivoltosi in eterna guerra sono in agguato.

Potrebbero esserti amici o nemici dipende tutto dal tuo comportamento.

Riuscirai a trovare il Monaco buddista che vive in questa regione, nascosto da qualche parte?

Riuscirai ad ottenere le informazioni giuste che vai cercando e di cui hai disperatamente bisogno?

Ora sai che qualcosa di terribile e spaventoso è legato al passaggio della Cometa di Halley...scoprirai il segreto che essa custodisce?

Riuscirai a trovare tutte le indicazioni giuste che ti permetteranno di proseguire la tua eccitante ed unica avventura?

Queste e molte altre domande ti porrai nel corso dell'avventura.

Siamo certi che riuscirai a dare una risposta giusta ad ognuna di esse.

Questa parte del gioco non è particolarmente difficile è molto importante che però tu risolva tutti i problemi che si presenteranno se vuoi andare avanti e proseguire nel gioco.

Qualcuno, e tu sai chi, ti precede nella tua avventura, sempre agendo nell'ombra, e cerca di scombinare tutti i tuoi piani e di rendertela sempre più difficile...siamo certi che prima o poi lo bloccherai!-

Ed ora buona avventura...!-



PARTE TERZA

“TRAPPOLE INSIDIOSE”

Ne hai fatte di scoperte!

Ma eccoti arrivato alla parte più complessa della tua avventura, la parte centrale.

Molte cose nel frattempo sono accadute a tua insaputa e le cose lasciate hanno subito dei cambiamenti.

Riuscirai a trovare ed affrontare il tuo Nemico?

Sarai in grado di trovare il Monaco dal cui aiuto dipende il successo dell'avventura che stai vivendo?

Ti accorgerai anche che stai seguendo un filo che è già stato tracciato per te da qualcuno, un filo che però ti condurrà in un'altra parte del globo, alla ricerca di una persona veramente importante, unica ed indispensabile!

Una gruida preziosa senza la quale non potrai mai sgominare le forze del Male che si sono messe in moto fin dalla prima parte.

Con la tua intelligenza e perspicacia riuscirai senz'altro a districare il confuso bandolo degli avvenimenti che ti accadranno e arriverai anche all'ultima tappa di questa parte dell'avventura, che siamo certi ti sta entusiasmando sempre più.

Pochi aiuti ti sono stati dati, ma tu puoi farne a meno a questo punto...

Allora, coraggio, non perdere l'entusiasmo che ti ha sorretto fino ad ora ed arriva al termine di questa parte.

Buona avventura!



PARTE QUARTA

“IL MISTERO SVELATO”

Sei finalmente arrivato all'ultima parte del gioco. Però, prima di iniziare la tua avventura dovrai rispondere a tre domande e se hai giocato le precedenti parti, non ti sarà difficile dare le risposte giuste.

Le tue risposte sono la chiave d'entrata per questa avventura.

Quando avrai risposto l'avventura riprenderà per avviarsi, speriamo (e tutto dipende da te) ad una felice conclusione.

Sei giunto nel posto dove tutto si dovrà compiere.

Dove la profezia del Grande Avvento, di cui ora conosci praticamente tutto, sta per realizzarsi.

Ma siamo certi che tu riuscirai a fer-

mare il tutto e portare le cose al giusto ordine.

Quel “qualcuno” tuo nemico che ti ha sempre preceduto ora stai per incontrarlo viso a viso... non farti tentare da inutili prodezze, il tuo compito non è uccidere quell'essere malvagio, ma impedire che si compia l'Avvento di cui hai sentito parlare!

Non perdere di vista il tuo reale scopo, ma buttati con tutto il tuo coraggio in questa ultima, fantastica ed avvincente avventura.

Siamo certi che arriverai alla schermata finale e risolverai tutti i problemi (non semplici) che incontrerai.

Allora, di nuovo e sempre Buona Avventura!



AIUTI E SUGGERIMENTI

HELPLINE!

AVVERTENZA: Durante il gioco usa solo i tasti con le lettere ed il RETURN, non usare altri tasti poiché potresti andare incontro a spiacevoli inconvenienti.

ATTENZIONE:

Se sei un bravo avventuriero non leggere queste note, ma se ti trovi veramente in difficoltà e non sai che fare prova a leggerle, forse troverai un aiuto.

PARTE PRIMA

REGOLE GENERALI:

Segui con attenzione le informazioni scritte della schermata.

Non usare molto i comandi di direzione. Esamina spesso, però non tutto ciò che vedi è da esaminare.

NOTE PARTICOLARI:

Qualche problema potresti incontrarlo quando entri nel Sepolcro.

Ricordati che devi trovare due oggetti, molto importanti. Se non li trovi tutti e due non puoi uscire dal Sepolcro. Ti consiglio allora di digitare la lettera B (minuscola) ricomincerai da capo il gioco evitando spiacevoli conseguenze.

Un'oggetto è evidente l'altro è nascosto.

Prendi ed esamina gli oggetti o i luoghi ma ricordati che prima devi prendere un oggetto e poi l'altro.

Per entrare nella Biblioteca usa il comando N (minuscolo).

Una volta entrato nella Biblioteca e dopo aver incontrato il vecchio saggio Sif ti accorgerai che lui interrompe il suo discorso, sta a te farlo proseguire e sapere ciò che lui ha ancora da dirti.

Al vecchio ad un certo punto dovrai rispondere, dopo che ha proseguito il suo racconto e lo ha determinato.

Rispondi con una frase completa e non dimenticare la maiuscola del nome.

Quindi verbo+articolo+sostantivo+complemento di specificazione+nome (maiuscolo).

Ultimo suggerimento: non fare il furbo e usa molta prudenza. Questa parte non è difficile e se usi un po' di logica arriverai alla fine senza grandi problemi.

Questa parte fa appello alla logica. Fai conto di trovarti realmente nella situazione e non dimenticare nulla.

Quando riuscirai ad entrare nella baracca, ma prima dovrai compiere un'azione più che logica..., vi sono anche qui due oggetti da trovare.

Uno non ti servirà a molto, l'altro invece è importante... non ti fare confondere e trova quello importante che è nascosto: togli qualcosa e lo troverai.

Il pappagallo è abbastanza ciarliero... approfittane!

Qualcuno che ti ha preceduto, e forse tu sai chi è, ha rapito il monaco.

Quando arrivi alla Pappa Stellare e la vedi, studiala attentamente, vi sono delle indicazioni sia grafiche che scritte. Non ti sarà difficile scoprire chi è quel signore il cui nome vedi scritto.

Né ti sarà difficile capire il luogo disegnato... si trova in europa ed è un luogo antico reale pieno di leggende.

PARTE TERZA

GIOCA PRIMA DI PASSARE A QUESTE NOTE...

È indubbiamente la parte più complessa dell'intero gioco, poiché molti sono gli elementi da scoprire e risolvere. Guarda bene le schermate grafiche, possono esserti di grande aiuto.

Puoi entrare negli scavi a patto che usi qualcosa che trovi nel magazzino. Cercalo.

Quando riuscirai a vedere i raggi che proteggono l'entrata del sepolcro, ragiona come se ciò fosse reale. Noterai che non puoi entrare normalmente ma che devi fare un'azione precisa. Forse, se tu fossi un serpente, riusciresti senza problemi. Importante è la scoperta che fai nello scavo.

Colui che trovi molto è riuscito a scrivere qualcosa nella sabbia. Sono solo delle iniziali... Dai loro un significato, il più preciso e logico possibile.

Quando arriverai nella città americana decifrando la sigla, stai attento al taxista...sii preciso, dagli l'indirizzo giusto di dove devi andare se non vuoi finire in luoghi sconosciuti e pericolosi...

Ti lascio all'ultima parte che puoi risolvere usando semplicemente la logica.

PARTE QUARTA

Prima di iniziare a giocare questa parte devi rispondere a tre domande.

Sono molto semplici se tu hai giocato.

Ricordati solo di far precedere la risposta dalle parole uno, due, tre.

Rispondi in ordine di domanda.

Ad esempio: uno+sostantivo - avrai la risposta di OK!

E quindi tu scriverai due+sostantivo ed infine tre+sostantivo.

Se sei arrivato a giocare questa parte finale non hai bisogno di grandi aiuti e puoi considerarti un ottimo avventuriero.

Ad ogni modo per qualsiasi altro suggerimento rivolgiti alla nostra redazione in orario di ufficio e cercheremo di aiutarti.

Redazione ARSCOM: Tel.: 010/50.47.52

Ed ora buon divertimento!

IL BEL PAESE

anno 1 n. 3

UN GIOCO AL MESE

dicembre 1985 6.000

IL BEL PAESE

anno 1 n. 2

UN

IL BEL PAESE

anno 1 n. 1

UN

26

15

91

46

La 2

TOMBOLA

dell'Anno

Edizione Papaveri s.r.l. - Milano
Distribuzione: Edizioni Papaveri s.r.l.
Via S. Gerardo, 10 - 20121 Milano
Pubblicazione approvata da "L'Espresso" e "L'Unità"

8

23

44

60

IL BEL PAESE, un gioco al mese, è un instant game, un gioco da tavolo per adulti basato sulla simulazione di avvenimenti di attualità, sulla presenza di personaggi e situazioni legate alla realtà, sullo sviluppo di meccanismi che cercano, né più né meno, di riprodurre le regole del gioco della vita.

Ogni mese IL BEL PAESE sarà in edicola con una proposta attuale e sempre diversa, per far divertire tutti i suoi lettori.